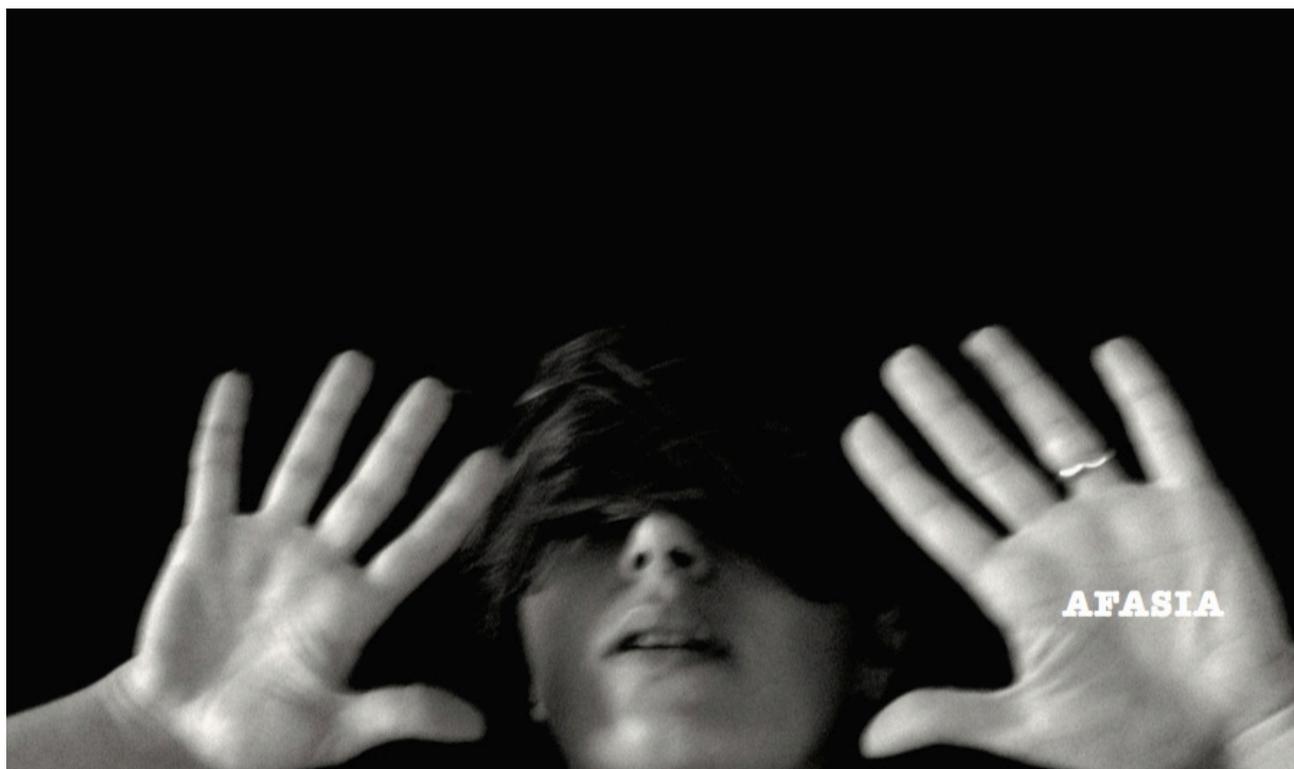


## AFASIA: ENTRE O TEATRO E A VIDEOPERFORMANCE

Isabela Cavallin.<sup>1</sup> UTP  
Curitiba – PR. [isacavallin@hotmail.com](mailto:isacavallin@hotmail.com)



**RESUMO:** Este artigo e ensaio visual relata e contextualiza certos aspectos do processo de produção da videoperformance *Afasia*, a partir da minha perspectiva de pesquisadora e autora deste trabalho em vídeo. Para tanto, apresento alguns apontamentos, mais gerais, sobre elementos característicos da videoperformance; informo o leitor sobre esta perspectiva de produção ligada ao vídeo; indico hibridações, diferenças, afinidades entre as manifestações de videoperformance e aquelas comumente atreladas ao teatro; assim como abordo a relação existente entre as duas linguagens e o vídeo. Além desta parte escrita, elaboro o ensaio visual que a segue. Enfim, espero contribuir para uma discussão mais aprofundada sobre minha prática cênica e performática dentro do vídeo em questão.

**Palavras chave:** videoperformance, videoarte, teatro.

<sup>1</sup> Bacharel em Artes Cênicas pela FAP. Bacharel em Pintura pela EMBAP. Mestranda no curso de Comunicação e Linguagens/ cinema pela UTP.

**ABSTRACT:** *This article and visual experiment reports and contextualizes certain aspects of the production process of Afasia video performance, from my perspective as a researcher and author of this work in video. To this end, I offer some ideas on characteristic elements of video performance. First, I inform the reader about this production perspective linked to video; secondly, I indicate hybridizations, differences and similarities between the manifestations of video performance and those commonly linked to theater. Therefore, I approach the relationship between the two languages and the video piece. Lastly, in addition to the article I offer the video piece. I hope to contribute to a further discussion on my scenic and performative practice within the video in question.*

**Keywords:** *video performance, video art, theater.*

Busco neste estudo refletir sobre o processo de desenvolvimento da videoperformance intitulada *Afasia*, especialmente no tocante a seus aspectos formais e à utilização da minha ação performática como agente que coloca as particularidades de um sujeito em destaque. Esse vídeo abrange uma gama de possibilidades de leitura, sejam elas de caráter interpretativo ou não, capazes de suscitar ora questões aparentemente íntimas – no que se refere a sua forma de compartilhamento, por exemplo, um segredo –, ora de ordem um pouco mais geral, concernentes a um posicionamento pessoal na sociedade (uma mulher, um corpo feminino, um gênero, uma sexualidade).

Organizado em três partes, *Afasia* apresenta minhas expressões em um crescendo: inicia com uma fala séria e equilibrada, passa para algo mais descontrolado, com certa ira – como uma explosão –, atingindo um ápice marcante para a narrativa já iniciada, uma paralização; por fim, com a perda da força, o conteúdo que já é conhecido e acabava de encontrar tal ápice com a raiva e a paralização, agora retrocede, distende-se. Com isso, é possível que se interprete/experimente uma perda de potência no final do ciclo, na medida em que a edição paralisa, retrocede e “distende” o vídeo, invertendo e dobrando a sequência pela repetição, isto é, identificando a primeira metade do processo com o fim.<sup>2</sup> O vídeo pretende mostrar forças que incidem sobre esse (meu) corpo “congestionado” e, por isso, carregado de potência: um corpo que pode armazenar poder mas com uma certa paralisia, portanto também um corpo subjugado; “[...] o corpo como experiência de arte. Interessa-nos o corpo compreendido como organismo cultural, que cria significados por intermédio de sua mediação, ou embate direto, com mecanismos de registro da imagem – nesse caso com a câmera videográfica.”<sup>3</sup>

Com um roteiro preestabelecido, escolhi os equipamentos necessários e adequei o espaço: uma câmera, uma parede branca e a iluminação.<sup>4</sup> Trabalhei exclusivamente com recursos que já fazem parte do meu cotidiano: a câmera, a iluminação e o espaço disponíveis; elementos que, por serem tão presentes e familiares, tornaram a realização da performance mais concreta e verdadeira. A escolha pela não utilização de materiais profissionais ou um espaço considerado “adequado”, até mesmo a recusa por uma direção de cena, fazem desse processo tão individual quanto necessário. Foi um

---

<sup>2</sup> Inicialmente este trabalho parte de experiências fotográficas, utilizando o autorretrato como matéria constitutiva. Essas fotografias são modificadas digitalmente e reproduzidas através da pintura. Como uma busca por experimentar outras linguagens com diferentes suportes, surge a ideia da performance e do vídeo como um resgate da memória cênica de trabalhos realizados no teatro entre 1994 a 2003. Da reflexão dessa memória, faz-se a necessidade do rompimento com a noção de representação cênica, modificando o uso da teatralidade para um outro conceito de expressão corporal.

<sup>3</sup> MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008, p. 143.

<sup>4</sup> Para este trabalho foi feito uso da câmera Canon Rebel T2.

processo de criação relativamente rápido, as primeiras ideias foram aplicadas e em nenhum momento questionadas, o que foi formulado e roteirizado para ser feito, foi feito.

A opção de não trazer uma segunda pessoa para a execução do vídeo sugere um processo mais fortemente individual/privado, menos contaminado por interferências de agentes externos ao processo e com um maior controle sobre suas possíveis influências. Pois quando se tem uma “plateia” – mesmo que ela seja apenas o operador de câmera – o corpo responde de outra maneira, a respiração muda; da mesma forma, no teatro, dependendo do grupo de espectadores, o espetáculo pode tomar rumos diferentes. O performer, normalmente, não improvisa uma ideia, ele cria um programa e programa-se para realizá-lo. Daí, inicialmente, considerando-se o vídeo tratado neste artigo, a relevância de se demonstrar que na performance da videoarte há uma relação entre os diversos elementos cênicos.

Nessas manifestações [nas videoperformances], a câmera não meramente registra a ação, ela possui outra função nesses trabalhos. Na medida em que não existe a interatividade com o público, com a audiência, ou com o outro, a interatividade do corpo do artista é produzida no enfrentamento com a própria câmera de vídeo. Desse modo, tais tipos de manifestações são fruto do diálogo contaminado entre a linguagem do corpo e a linguagem do vídeo, gerando uma síntese, ou a chamada videoperformance.<sup>5</sup>

Segundo Christine Mello, a câmera não registra a ação simplesmente, ela tem outra função no trabalho. Como não existe interatividade com o público, o artista acaba interagindo com a própria câmera criando um enfrentamento – como Walter Benjamin já mencionava em seu importante texto *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*; e esse ato gera a união das duas linguagens, o vídeo e a performance.

Observamos o corpo como lugar da construção de sentidos, espaço de investigação e criação de novas realidades, em conexão com diferentes meios e que se apresenta como aparelho produtor de linguagem. Pensar nesse corpo que emerge na contemporaneidade diz respeito também a inseri-lo no contexto das formas artísticas e a conhecer os diversos perfis que compõem sua identidade.<sup>6</sup>

Em *Afasia* posiciono-me frente à câmera, disparo o aparelho e inicio a performance; ele registra um processo solitário e introspectivo, objetivando a improvisação do roteiro definido. Mesmo que o enquadramento mostre somente o rosto, minha presença física, *meu corpo*, é o centro e o interlocutor do acontecimento, envolvendo-o na medida em que profiro um discurso verbal. Nesse “discurso verbal improvisador” do corpo, que é o agente da minha fala, discorro sobre uma série de questões íntimas e políticas, que emergem de uma relação tensa com o cotidiano, no qual o que é íntimo pode conflitar com jogos de poder. Um discurso previamente elaborado e desenvolvido segundo certas informações, imagens, vídeos, filmes e outras ações performáticas.

---

<sup>5</sup> MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008, p. 144.

<sup>6</sup> MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008, p. 141.

Em outros termos, performance implica competência. Mas o que é aqui a competência? À primeira vista, aparece como *savoir-faire*. Na performance, eu diria que ela é o saber-ser. É um saber que implica e comanda uma presença e uma conduta, um *Dasein* comportando coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de valores encarnada em um corpo vivo.<sup>7</sup>

Tal discurso torna-se uma manifestação emocional: é como se o receptor pudesse ser “infectado” pelas imagens sensoriais que construí; elas são transmitidas como que diretamente dos “olhos da imagem”, encarando e desferindo um desabafo expressivo de vozes mudas.<sup>8</sup> Os olhos permanecem quase estáticos enquanto os lábios realizam um movimento frenético em seu discurso; algumas piscadas e poucas lágrimas interrompem essa imobilidade.



Figura 1 - Isabela Cavallin, Frame da videoperformance Afasia, vídeo digital, 3'39'', 2015

---

<sup>7</sup> ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção e leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 31.

<sup>8</sup> “O texto de imagem também tem na sua constituição marcas de heterogeneidades, como implícito, o silêncio, a ironia. Marcas, porém, que não podem ser pensadas como vozes, porque analisar o não verbal pelas categorias de análise verbal implicaria a redução de um ao outro. Nesse caso, por associação ao conceito de polifonia, formulamos o conceito de policromia, buscando analisar a imagem com mais pertinência. O conceito de policromia recobre o jogo de imagens e cores, no caso, elementos constitutivos da linguagem não verbal, permitindo assim caminhar na análise do discurso do não verbal. O jogo de formas, cores, imagens, luz, sombra, etc. nos remete à semelhança das vozes no texto, a diferentes perspectivas instauradas pelo *eu* na e pela imagem, o que favorece não só a percepção dos movimentos no plano sinestésico, bem como a apreensão de diferentes sentidos no plano discursivo-ideológico, quanto se tem a possibilidade de se interpretar uma imagem através da outra” (SOUZA 2001, p. 80). SOUZA, Tania Conceição Clemente de. **A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação**. Campinas: Revista do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade da Unicamp, 2001.

*I want the viewers to be so absorbed by the work that they experience another level of mind. I expect them to share the kind of strong feeling I have for the material, and to my amazement, they sometimes do. An old man who had watched Tokyo Four (1991) over and over once explained to me that this installation was all about death. At that moment I knew that he had really seen it – even though it is not all about death.*<sup>9</sup>

Optei pela não utilização da linguagem verbal pelo fato de existir um texto que não precisaria ser ouvido ou lido por legendas – talvez ofensivo, com elementos muito íntimos; e, também, para dar ao receptor as indicações para identificar e absorver o que lhe é mais familiar, mais pessoal; o receptor é necessariamente um participante. O áudio que se sobrepõe à fala traz um desconforto e estranhamento ao espectador, propondo – e reforçando o que sugere Muntadas sobre a percepção requerer participação<sup>10</sup> – uma reflexão particular em cada indivíduo, que ele seja um participante. A fala só está presente visualmente; sonoramente está vedada, não se torna verbal. O áudio, originalmente gravado pelo aparelho, é eliminado, desconstruindo essa função nativa das “máquinas” de captura de vídeo – das câmeras profissionais aos celulares, espera-se que áudio e vídeo sejam sincronizados. A cor foi eliminada do vídeo e deixa de ser um aspecto visual importante da imagem, reforçando um aspecto expressivo característico das filmagens 8 e 16 mm, particularmente aquelas feitas com filmes preto e branco e câmeras amadoras. Dessa forma, a meu ver, o espectador é convidado a examinar *cada frame* sem a intervenção da cor como um dos elementos da cena. Contudo, mais do que eliminada, a cor é reduzida, ou suspensa; sua potência foi transferida e em seu lugar aparece uma outra expressividade, mais econômica: *limpar* a imagem retirando quaisquer ruídos possíveis.

O vídeo tem em seu começo um “não-texto” verbal e sonoro que vem em um crescendo dado pela sequência de imagens do meu rosto, pela visualização de seu discurso inicialmente comedido que é articulado para atingir um ápice na metade da videoperformance (ou do que ela viria a ser). Nesse momento, um ruído mais intenso introduz um “congelamento das emoções”: um grito emudecido revelando a impossibilidade de comunicação – que no entanto insiste em comunicar. Nesse breve ‘sequestro do tempo’, quero incitar aquele que assiste meu trabalho a ponderar sobre o teor do discurso da videoperformance e ver o desabafo, a ferida exposta, o grito covarde que não sai, a voz afogada – como se o conteúdo do que foi dito (e então ocultado pela edição do vídeo) tivesse provocado uma certa loucura, um descontrole emocional refletido em um berro, que é contido com a paralização gerada pela edição do vídeo. O “depois” marcado pela sonoridade e pelo congelamento torna-se uma possibilidade de comunicação, uma promessa, uma certa esperança de que algo nas imagens e sons de *Afasia*, mesmo que não verbalizado, talvez tenha sido recebido e entendido: o que se segue e que conduz o espectador à finalização do vídeo é a sequência dos mesmos *frames* do início, agora reproduzidos ao contrário, em *fast motion* e *slow motion*: as lágrimas são engolidas, o discurso vai perdendo sua força e o que resta ao final é a resignação.

Nesse “autorretrato” resgato minhas memórias, minhas vivências, e acabo desconstruindo muito da formalidade dessas situações recuperadas e transporto para o vídeo uma releitura de experiências

---

<sup>9</sup> “Quero que os espectadores sejam tão absorvidos pelo trabalho, que experimentem outro nível mental. Espero que eles compartilhem o tipo intenso de sentimento que eu tenho pelo material, e para meu espanto, eles às vezes o fazem. Um homem idoso que havia assistido várias vezes a *Tokyo Four* (1991) certa vez me explicou que essa instalação era toda sobre a morte. Naquele momento eu soube que ele realmente a tinha visto – ainda que não seja toda sobre a morte.” MALLOY, Judy. **Women, art and technology**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2003.

<sup>10</sup> Antoni Muntadas sempre afirma: a atenção, a percepção requerem envolvimento. ANTONI Muntadas. disponível em: <[http://www.forumpermanente.org/painel/palestras/integra\\_muntadas](http://www.forumpermanente.org/painel/palestras/integra_muntadas)>. Acesso em: 26 fev. 2016.

convencionais; memórias de longo e curto prazo são inseridas nesse roteiro, porém são dissimuladas a fim de limitar a percepção imediata do espectador.



Figuras 2 e 3 - Isabela Cavallin, sem título, fotografia digital, iPhone 5, 2013

Cada filme da trilogia [do cineasta Ingmar Bergman] tem esse momento de contato, de comunicação humana: na frase “papai falou comigo”, no final de *Através de um Espelho*; o pastor conduzindo a missa na igreja para Martha, no final de *Luz de Inverno*; o garotinho lendo a carta de Ester no trem, no final de *O Silêncio*. Um diminuto, mas crucial momento em cada filme. O que mais importa na vida é conseguir fazer esse contato com outro ser humano. Do contrário você está morto, como muitas pessoas hoje estão mortas. Mas se você puder dar esse primeiro passo em direção ao amor, então não importa o quanto o futuro possa ser difícil – e não tenha ilusões, mesmo com todo amor do mundo, viver pode ser diabolicamente difícil – então você está salvo. Isto é tudo que importa, não é?<sup>11</sup>

Percebemos este (meu) rosto enquadrado pela câmera negar uma certa teatralidade<sup>12</sup>, mas não de forma tão radical a ponto de acabarmos por não mais identificá-la. Quando Artaud fala do teatro digestivo, um teatro pronto e de fácil compreensão, percebemos o quão importante se faz ocultar certos aspectos do discurso para fazer emergir na arte um espaço reflexivo – assim como é importante transmitir a verdade, uma imagem que *entre* no mais profundo e faça pensar. Nesse sentido, os signos inseridos no trabalho são elementos a serem sentidos, idealizados, não estão definidos em todas as suas nuances. A supressão da palavra, a substituição do som articulado por ruídos, a opção pela redução das

---

<sup>11</sup> Ingmar Bergman em entrevista à Revista Playboy, 1964. GRENIER, Cynthia. **Ingmar Bergman: A candid conversation with sweden's one-man new wave of cinematic Sorcery**. Stockholm: 1964. Playboy, vol. II, nº 6, p. 61-68, jun. 1964. Interview.

<sup>12</sup> “A teatralidade neste caso parece ter surgido do espectador desde que ele foi informado da *intenção de teatro* em sua direção. Este saber modificou seu olhar, forçando-o a ver o espetacular lá onde só havia até então o acontecimento. Ele transformou em ficção aquilo que parecia ressaltar do cotidiano, ele semiotizou o espaço, deslocou os signos que ele então pode ler diferentemente... A teatralidade aparece aqui como estando do lado do performer e de sua intensão firmada de teatro mas uma intenção cujo segredo o espectador deve partilhar.” ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção e leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 41.

cores, são algumas indicações dessas supressões e trocas dadas pela montagem e edição nesta videoperformance.

Uso o ruído como elemento sonoro, são pequenas partes (*samples*) que, pela repetição e serialização no tempo, podem ser percebidas mais como parte de um tipo de sonoridade ou malha sonora estranha; ou mesmo algo musical, da ordem dos efeitos utilizados em filmes. Depois de esboçar uma trilha para o vídeo, para finalizar o trabalho, a versão final foi feita pelo artista Fábio Noronha. Novas partes foram acrescentadas a minha versão e, então, estes *samples* de sonoridades ruidosas, já organizados em sequência, foram tratados pelo editor como a música de um vídeo – e no caso deste vídeo, a música está em função do vídeo.

Segundo Artaud, o teatro deveria conter uma ação imediata e violenta, que provocasse uma ressonância profunda nos espectadores. Falou da mesma maneira sobre o cinema, que, em sua opinião, causava um entorpecimento em quem o assistia. Sentia a necessidade de uma expressão realmente intensa, o limite não era uma opção, mas a cada ação deveria surgir uma reação – e não uma reação qualquer: uma reação tumultuada, incômoda como uma colisão entre interlocutores.

A performance está inserida em diferenciados contextos artísticos; especialmente a videoperformance, que, com a emergência da câmera de vídeo portátil em meados dos anos 60, aparece no campo cultural, vindo a atender demandas urgentes (para além daquelas individuais, como no caso de catástrofes ou eventos importantes e inesperados), utiliza elementos que escapam ao cinema, ao teatro e à própria performance presencial. A performance em vídeo surge como um elemento de informações imediatas, porém não “digestivas” (há que se refletir sobre o que está sendo revelado); pode ser utilizada como um meio de comunicação e ao mesmo tempo de modificação do que é conhecido. No meu trabalho a comunicação está presente, porém transformada, guardando certos aspectos não revelados, não sinalizando “alguns deles” como simples comunicadores, mas como declarações inseridas no campo da arte. Para Artaud:

Todo verdadeiro sentimento é intraduzível na realidade. Expressá-lo é traí-lo. Mas traduzi-lo é dissimulá-lo. A verdadeira expressão oculta o que está manifestando. Ela contrapõe o espírito ao vazio da natureza, criando como reação uma espécie de cheiro no pensamento. Ou, se preferirem, com relação à manifestação-ilusão da natureza, ela cria um vazio no pensamento. Todo sentimento poderoso nos provoca uma ideia de vazio. E a linguagem clara que impede o vazio, também impede a aparição da poesia no pensamento. É por isso que uma imagem, uma alegoria, uma figura mascarando aquilo que deveria revelar, tem mais significado para o espírito que as claridades trazidas pelas análises da palavra. É por isso que a verdadeira beleza nunca nos atinge diretamente. E um sol poente é belo por tudo aquilo que ele nos está fazendo perder.<sup>13</sup>

Outra espécie de confronto que se faz entre estas duas práticas, representação cênica e videoperformance, é o da repetição:<sup>14</sup> diferentemente do que é mais comum de se ver na repetição

---

<sup>13</sup> WILLER, Claudio. **Escritos de Antonin Artaud**. Rio Grande do Sul: L&PM Editores Ltda, 1986, p. 59.

<sup>14</sup> “A repetição parece funcionar como uma agulha, tecendo a obra, desencadeando uma outra percepção da temporalidade na qual passado, presente e futuro vão gradativamente diluindo-se, condensando-se: suspende-se a apreensão da passagem do tempo e, simultaneamente, abre-se uma brecha na eternidade. O presente emprego numa sentença cria uma força ilocucionária capaz de produzir um efeito de suspensão temporal, alterando a percepção do público (leitor ou espectador)”. Da dissertação de: OLIVEIRA, Cicero Alberto de Andrade, **Brechas na Eternidade: Tempo e Repetição no teatro de Jean-Luc Lagarce**. São Paulo: Catálogo da USP, 2011.

teatral, que eu rejeito, a repetição intrínseca à videoarte se torna para mim elemento constitutivo e essencial de minha videoperformance. O teatro – preciso deixar claro ser uma opinião muito pessoal – além de sofrer as repetições durante os ensaios, reproduz o mesmo espetáculo inúmeras vezes ao mês, podendo causar um desgaste e muitas vezes não ter o “corpo” do ator entregue em todas as apresentações; na videoperformance, embora exista uma preparação prévia, o artista, se desejar, transfere toda a energia em um *único* momento. Com a videoperformance acontece como no cinema, em que, normalmente, a atriz recebe um roteiro, estuda o texto, ambienta sua personagem na cena, e tem a oportunidade de transferir toda a energia da representação no momento da gravação, mesmo que esta se faça repetir algumas vezes; é um momento único (muitas vezes fruto de uma montagem complexa) e que ficará registrado com a possibilidade de ser revisto várias vezes. A *minha* não teatralização torna-se indispensável para se obter o resultado esperado de uma imagem verdadeira que minimiza os vícios de representação (eis o porquê de se questionar a teatralização na performance de certos vídeos).

Nesse contexto de produção artística mediada por aparelhos, é importante salientar as possibilidades de transmissão de discursos através de expressões que não requerem ensaio e representações repetidas, como é o caso no processo cênico. Quando Andy Warhol decide realizar sua série *Screen tests*<sup>15</sup>, por exemplo, sua intenção é a de capturar uma experiência real em cada momento de gravação, o que importava era o indivíduo em seu estado supostamente mais genuíno.



Figura 4 - Andy Warhol, **Screen test, Ann, the girl who cried a tear**, frame, 16 mm, 4'38", 1964-66

Ao contrário do que se verifica na tradição teatral, o performer é o artista, quase nunca uma personagem, como acontece com os atores, e o conteúdo raramente segue um enredo ou uma narrativa nos moldes tradicionais. A performance pode também consistir numa série de gestos íntimos ou numa manifestação teatral com elementos visuais em grande escala e durar apenas alguns minutos ou várias horas; pode ser

---

<sup>15</sup> Andy Warhol realizou aproximadamente 500 *screen tests* em seu atelier chamado *Factory*; são imagens de centenas de indivíduos frequentadores da Fábrica, alguns famosos, outros anônimos. O trabalho transcorreu no período de 1964 a 1966, todos capturados por uma câmera Bolex 16 milímetros, em preto e branco. Cada teste tem o mesmo tamanho, utilizando o tempo de duração do rolo do filme, 2'15". Embora esses filmes façam referência aos testes cinematográficos, nenhum deles parece ter sido usado com o propósito de audição para potenciais atores.

ANDY Warhol. Disponível em: <<http://screentest.warhol.org>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

apresentada uma única vez ou repetida diversas vezes e seguir ou não um guião; tanto pode ser fruto de improvisação espontânea como de longos meses de ensaios.<sup>16</sup>

Em minha videoperformance é possível identificar um hibridismo entre a representação cênica e a performance, que é fruto do convívio e afinidade entre essas duas práticas e da “manipulação” de uma linha tênue – e polêmica – que separa uma prática da outra. Optar pela realização da videoperformance neste trabalho de conclusão de curso ofereceu-me um tipo de liberdade de escolha muitas vezes não encontrada no teatro (como a “repetição” do uso da mesma gravação em três momentos, a colagem dos mesmos *frames*).

Repetir um gesto, uma, duas, três, várias vezes, é tornar presente alguma coisa anterior a nós mesmos, alguma coisa que já existe e perdura em nós, como um eco. Existe agora, e ao mesmo tempo não existe, como a foto ou uma imagem. Na repetição, revela-se o que nessa ideia existe de permanente. Objetos, formas, máquinas, bonecos, manequins [...]. Arte, vida, repetição são para ele ecos, reflexos de realidade anterior. Na repetição, como na vida ou na arte, o supérfluo se esvai, o essencial fica.<sup>17</sup>

Performar é fundamentalmente diferente de lançar-se em jogos de improviso, como faz a teatralidade, de acordo com Cohen<sup>18</sup>. E para Zumthor, “isto é dizer que a teatralidade não tem manifestações físicas obrigatórias. Ela não tem propriedades qualitativas que permitem demarcá-la de vez. Ela não é um dado empírico, ela é uma colocação em cena do sujeito, em relação ao mundo e a seu imaginário”<sup>19</sup>. Na performance o corpo é revelado como elemento constituído, essencial e principal.

Bas Jan Ader, por exemplo, foi um artista holandês de destaque na arte da performance; diretor, ator, produtor e operador de câmera, exercia muitos papéis na realização de seus “eventos”. Ader foi protagonista de cenas que desafiaram a gravidade, cenas cômicas e melodramáticas como *Fall I e Fall II*, *Nightfall*, *I'm Too Sad to Tell You*; neste último ele chora copiosamente em frente à câmera sem motivo aparente, em seguida retira *frames* do vídeo e envia a seus amigos fotografias em forma de cartão postal, com a frase *I'm too sad to tell you* escrita no verso. Em verdade, sua performance mais intrigante acabou sendo a de sua morte; Ader intencionava atravessar o Atlântico em um pequeno barco, sozinho, e desapareceu em 1975 sem deixar pistas.<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> GOLDBERG, Roselee. **A Arte da Performance – do Futurismo ao Presente**. Lisboa: Editora Orfeu Negro, 201, p. 9.

<sup>17</sup> TADEUSZ, Kantor. **A Cena, O Espaço, O Objeto, A Repetição**. Perspectiva: Edições SESC SP, São Paulo. 2008. Disponível em: <<http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/teatro/teatro-contemporaneo/tadeusz-kantor-cena.html>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

<sup>18</sup> COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

<sup>19</sup> ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção e leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 42.

<sup>20</sup> BAS Jan Ader. Disponível em: <<http://www.basjanader.com>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

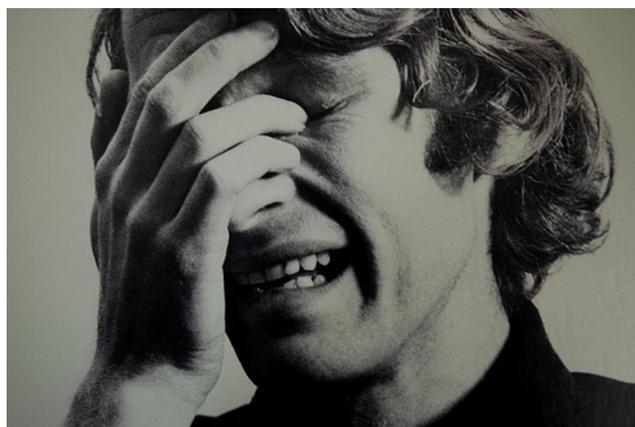


Figura 5 - Bas Jan Ader, *I'm Too Sad To Tell You*, *frame*, 16 mm, 3'34'', 1971

A exposição e entrega a um trabalho de arte pode transformar o artista em um signo, um veículo de arte-comunicação, trazendo o público para o seu universo, incluindo o espectador em seu trabalho. Na videoarte, o performer, quando sem a presença do público, investe em todos os seus cinco sentidos sem a resposta imediata do espectador, ele pode idealizar uma receptividade e trabalhar uma estética individual que é construída para o coletivo, diferentemente de Lygia Clark, por exemplo, que apresentou nos anos 60 seu trabalho intitulado *Diálogo: Óculos* com a participação efetiva do público.<sup>21</sup>



Figura 6 - Lygia Clark, *Diálogo: Óculos*, performance, 1968

Diante do que foi dito até agora, é possível perceber que existe um espaço crítico de compartilhamento entre a performance na videoarte e as representações cênicas desenvolvidas desde os anos 60 e 70 – um vínculo entre a performance, o cinema e as artes cênicas que vem se estruturando desde as vanguardas. A videoarte é um núcleo de convergência e, por isso, é possível perceber, nas ações performáticas que constituíram um campo discursivo da videoperformance, a presença da

---

<sup>21</sup> No Brasil, desde que, em meados dos anos 1960, Lygia Clark instaurou seus objetos relacionais – como *Diálogo: Óculos*, em que uma máquina de visão, ou um par de óculos bidirecional, acoplado ao mesmo tempo a duas pessoas, é capaz de oferecer situações diferenciadas de relação com o outro –, mostrou-se a possibilidade de expandir a experiência corporal e definiu-se o início de um trabalho conceitual tendo o corpo como experiência estética coletiva. MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac, 2008, p. 142.

tradição do teatro no campo das artes visuais. O vídeo é muitas vezes o objeto principal da performance; e a videoperformance pode usar as tecnologias inerentes ao vídeo para sua propagação no universo mais geral da informação e da cultura – fora dos contextos artísticos mais oficiais, por exemplo. O vídeo é uma ferramenta tecnológica relevante e de uso constante desde os anos 60, e que traz sua materialidade para grandes galerias, museus e espaços alternativos, ampliando, portanto, as práticas artísticas no campo da arte. A videoarte traz a possibilidade da apresentação e exposição de um trabalho artístico sem a necessidade de um museu ou galeria de arte, por exemplo; além de contar com a ideia conceitual da arte cotidiana das ruas, literalmente nos vídeos assistidos em celulares, é um tipo de tecnologia que permite ao artista não depender da autorização de instituições oficiais para que seu trabalho seja exibido<sup>22</sup>. Mesmo que essa independência da videoarte com relação às instituições seja relativa, se levarmos em conta os veículos utilizados para expor o trabalho, sejam eles instituições públicas, privadas ou a *internet*.

A performance com o suporte do vídeo, pelas características dessa mídia, parece ser mais livre no sentido de que o artista pode escolher as instituições – e seus paradigmas – determinantes para a realização de um determinado trabalho. A videoperformance pode fazer uso da virtual disponibilidade de toda e qualquer máquina videográfica; incluir ou não a presença corporal na imagem; uma videoperformance pode, por exemplo, mostrar a movimentação de um corpo que nunca aparece em cena a não ser por seus indícios de corpo que carrega uma câmera.

Em meu trabalho, faço uso de um corpo presencial que acaba sendo explícito e exposto de maneira a interagir e “chamar” o espectador a participar do diálogo visual. Quando um artista encara o desafio de *ser* a própria obra, ele também carrega uma gama de críticas virulentas e geralmente as mais cruéis são as de si mesmo. Um trabalho de arte é uma ferida exposta, mesmo que no discurso do seu projeto não esteja explícito algum tema de sua intimidade, pois chega a ser insólito, para mim, imaginar um performer trabalhando sem trazer à tona parte do seu íntimo. E, investido desse impulso de expressar/expor a vida pessoal, toca-se um assunto delicado que é o narcisismo.

O sueco Ingmar Bergman traz em seus filmes assuntos complexos e polêmicos como a religião, o sexo, o existencialismo, e ousa fazer um paralelo, principalmente em um nível formal, com o meu trabalho especialmente com sua obra *Persona*, na qual há a presença da figura feminina, o silêncio e ao mesmo tempo o ruído que quer dizer alguma coisa, a ausência das cores. Bergman tem um traço marcante em suas obras que é a união entre teatro e cinema, pois traz de sua origem a dramaturgia de Strindberg<sup>23</sup> e Ibsen<sup>24</sup>.

Minha videoperformance também é feita de uma união entre o vídeo, o teatro e a performance. Finalmente, gostaria de identificar no cinema de Bergman uma base importante para o discurso no meu trabalho, porque seu olhar também parece expor uma verdade escondida por trás da moral e dos costumes convencionais de sua época, os segredos. Outra obra de referência de Bergman que me surpreendeu em vários níveis é *Silêncio*: a forte relação entre as duas irmãs e a ação dominante de uma sobre a outra, a sexualidade da mãe e sua estreita ligação com seu filho me transportam para certos aspectos de minha memória; esse resgate me move a estampar as lembranças em minha arte.

---

<sup>22</sup> Uma crítica da videoarte, seus meios e suportes, poderia ser feita seguindo-se as reflexões de Vilém Flusser (1985) em seus ensaios, contribuindo assim para a discussão atual sobre informação e cultura mediada pela tecnologia do vídeo. Cabe ainda observar, de acordo com Horsfield (2006), que a videoarte tem sido uma ferramenta bem sucedida em casos que combinam ideias articuladas de cultura contemporânea, arte e movimentos políticos.

<sup>23</sup> Johan August Strindberg foi um dramaturgo, romancista, ensaísta e contista sueco. É autor de *Senhorita Júlia*, *O Sonho*, *O Quarto Vermelho* entre outras obras.

<sup>24</sup> Henrik Ibsen foi considerado o maior dramaturgo norueguês do século XIX, também poeta e diretor teatral. Entre seus trabalhos de maior destaque estão: *Casa de Bonecas*, *Peer Gynt*, *Um inimigo do Povo*, *Espectros*, *Brand*, *O Pato Selvagem* e *Rosmersholm*.



Figura 7 - Ingmar Bergman, **Persona**, frame, 35 mm, 85", 1966

## Referências

### Livros:

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

GOLDBERG, Roselee. **A Arte da Performance – do Futurismo ao Presente**. Lisboa: Editora Orfeu Negro, 2012.

MALLOY, Judy. **Women, art and technology**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2003.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

OLIVEIRA, Cicero Alberto de Andrade. Dissertação; **Brechas na Eternidade: Tempo e Repetição no teatro de Jean-Luc Lagarce**. São Paulo: USP, 2011.

ORLANDI, Eni Pulcinelli . **Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico**. Petrópolis: Vozes, 1998

PÊCHEUX, Michel. **Discurso: Estrutura ou Acontecimento**. Trad. Eni Puccinelli Orlandi. São Paulo: Pontes, 1997.

PENAFRIA, Manuela. **Estéticas do digital: cinema e tecnologia**. Rio de Janeiro: Livros Labcom, 2007

VASCONCELLOS, Jorge. **O pensamento e a cena: Teatro e filosofia em Gilles Deleuze**. Rio de Janeiro: Artigo; Universidade Gama Filho, 2008.

### **Periódicos, revistas, catálogos:**

HORSFIELD, Kate. **The video data bank catalog of video art and artist interviews**. Chicago: Temple University Press, 2006.

VIRMAUX, Alain. **Artaud e o teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1978.

WILLER, Claudio. **Escritos de Antonin Artaud**. Rio Grande do Sul: L&PM Editores Ltda., 1986.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção e leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

BELLOIR, Dominique. **Cahiers du cinéma; Vidéo art explorations**. Hors Série. 1981.

GRENIER, Cynthia. **Ingmar Bergman: A candid conversation with sweden's one-man new wave of cinematic Sorcery**. Stockholm: 1964. Playboy, vol. II, nº 6, p. 61-68, jun. 1964. Interview.

NECKEL, Nádia Régia Maffi. **Análise de discurso e o Discurso Artístico**. Revista do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade da Unicamp, nº 7 NUDECRI. Campinas, SP: Unicamp, março 2001.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Discurso e Texto: formação e circulação dos sentidos**. Campinas. SP: Pontes, 2001

\_. **Discurso de leitura**. 6ª Edição. São Paulo, Cortez; Campinas, SP: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 2001.

\_. **A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso**. Campinas. SP: Pontes, 1987.

\_. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. Campinas, SP: Pontes, 1999.

\_. **As formas do silêncio, no movimento dos sentidos**. 4ª edição Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1997.

\_. **Efeitos do verbal sobre o não verbal**. Rua (Revista do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade) Nº. 01. Unicamp. Campinas, SP, 1995.

\_. **Paráfrase e Polissemia: a fluidez nos limites do simbólico**. Rua (Revista do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade) No. 04. Unicamp. Nudecric. Campinas, SP, 1998.

### **Sites:**

AFASIA. Disponível em: <<https://archive.org/details/AFASIAIsabelaCavallin>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

ANDY Warhol. Disponível em:

<<http://screentest.warhol.org>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

ANTONI Muntadas. Disponível em:

<[http://www.forumpermanente.org/painel/palestras/integra\\_muntadas](http://www.forumpermanente.org/painel/palestras/integra_muntadas)>. Acesso em: 26 fev. 2016.

BAS Jan Ader. Disponível em:

<<http://www.basjanader.com>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

PIPILOTTI Rist. Disponível em:

<<http://www.hauserwirth.com/artists/25/pipilotti-rist/biography/>>. Acesso em: 26 fev. 2016.

TADEUSZ Kantor, A Cena, O Espaço, O Objeto, A Repetição. Disponível em:

<<http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/teatro/teatro-contemporaneo/tadeusz-kantor-cena.html>>. Acesso em: 26 fev. 2016.